LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT

MENSILE - SETTEMBRE 2013

87

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

Gioco omaggio

Clicca Qui

grand theft auto V FIVE

IN QUESTO NUMERO



PAYDAY 2



GRAN TURISMO 6



DOA 5: ULTIMATE



SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*



EDITORIALE

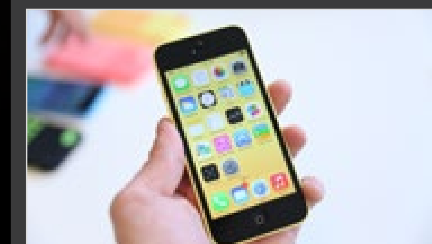
Ha inizio il conto alla rovescia per le console next-gen: l'appuntamento è fissato per il prossimo 29 novembre per quanto riguarda **PlayStation 4** e una settimana prima per **Xbox One**. E mentre **Microsoft** punta alla seconda versione del **Kinect**, **SONY** riflette sul rilascio di un casco per la realtà virtuale, prendendo spunto dal progetto di **John Carmack**. Una novità che apre nuove prospettive per il **gaming** mondiale: nel frattempo però... buona lettura!



CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!





NUOVI DETTAGLI PER PLAYSTATION 4!

Chip secondario in uso nelle ore notturne e ventole più silenziose...

Masayasu Ito, Senior Vice president di SCE Japan, ha fatto luce su alcuni aspetti tecnici di **PlayStation 4** parlando al sito giapponese **AV Watch**. La **console** sarà meno rumorosa di **PS3** grazie a ventole più silenziose ma di contro il Blu-Ray, **6x** invece di **2x**, emetterà più fruscio, anche se l'installazione dei dati su **HDD** renderà l'ultilizzo del dispositivo praticamente minimo. Il **chip** secondario si attiverà nelle ore notturne per eventuali aggiornamenti, sincronizzazione dei dati con il **cloud** o in remoto da **PS Vita**. Infine, le funzionalità multimediali saranno inizialmente analoghe a quelle di **PS3**, per poi essere aggiornate e migliorate in futuro, come ad esempio con l'implementazione del supporto **4K**. Saranno finite le sorprese?











UBISOFT VINCE IN ASIA!

Ottime vendite per Splinter Cell: Blacklist

Ubisoft continua a registrare ottime vendite anche nel paese del **Sol Levante**, sia con la serie di **Assassin's Creed** che con la saga di **Splinter Cell**. L'ultimo capitolo, **Blacklist**, nella prima settimana di vendita ha venduto oltre 70.000 copie: un risultato notevole, considerati i gusti particolari dei videogiocatori nipponici!





COD: GHOSTS AL TOP?

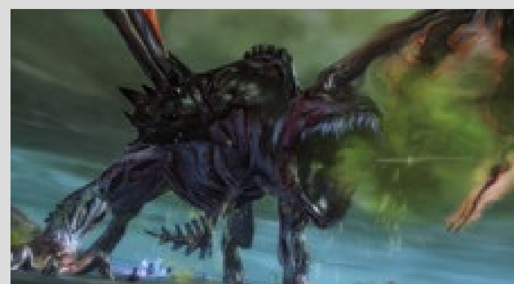
Record di prenotazioni per l'atteso FPS

Secondo GameStop anche quest'anno il titolo più prenotato in assoluto sarà il nuovo capitolo della saga di **Call of Duty**: **Ghosts**. Recentemente **Activision** aveva dichiarato che i preorder erano stati inferiori rispetto a quelli di **Black Ops 2**, ma questo annuncio conferma un cambio di tendenza. Riuscirà a prevalere su **GTA V**?







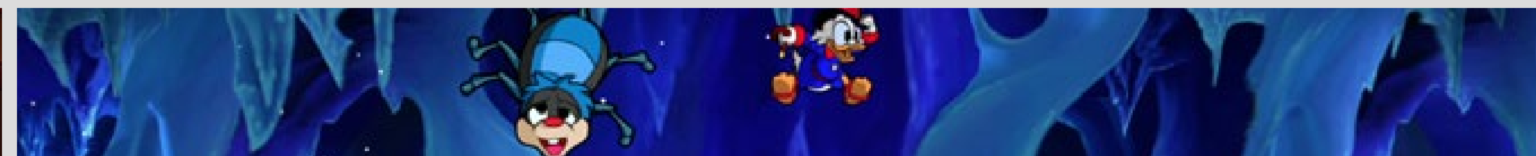


TEQUATL RISING PER GUILD WARS 2!

Una nuova espansione dedicata ad un nemico mastodontico...

NCSOFT e ArenaNet hanno presentato Tequatl Rising, il nuovo aggiornamento di **Guild Wars** previsto per il 17 settembre. L'update segna il ritorno di **Tequatl the Sunless**, feroce dragone che emerge dalle acque per distruggere e divorare ogni cosa. Nuove meccaniche di combattimento richiederanno l'unione di più giocatori e l'adozione di strategie comuni per riuscire a sopravvivere. L'aggiornamento includerà anche uno strumento per aiutare i giocatori a trovare rapidamente il miglior gruppo di utenti per creare il party.





DUCKTALES TORNA IN VERSIONE HD

Il capolavoro Capcom è stato restaurato per gli utenti di XBox Live

L'apprezzato DuckTales, platform di Capcom rilasciato nel lontano 1989 per **NES**, approda su **Xbox Live** in una rinnovata veste grafica rimasterizzata in **HD**. Tutta la grafica del gioco originale è stata ridisegnata, proponendo un fantastico stile da fumetto, e la colonna sonora ha subìto un efficace restyling. Davvero spettacolare!

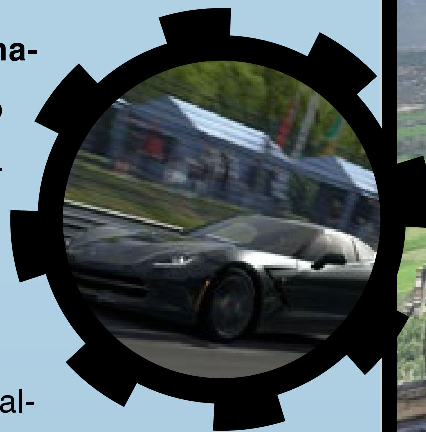
PIATTAFORMA: PS3 / PUBLISHER: SONY / GENERE: GUIDA / USCITA: 6 - 12 - 2013

GRAN TURISMO 6

ANTEPRIMA completa

A cura di: Alessio Calace

E' stato annunciato Gran Turismo 6, che promette un aggiornamento del motore fisico, oltre a nuove vetture e circuiti. Quello che ci ha maggiormente colpito è l'intenzione degli sviluppatori di aggiornare ed evolvere la modalita carriera, portandola a livelli di immersione e interazione davvero notevoli, con tanto di piloti di **NASCAR** che ci indirizzeranno alle gare da affrontare. Scesi in pista, peró, si notano aspetti che fanno storcere il naso, come un'**IA** deficitaria e la mancata presenza di qualsivoglia tipo di danno, oltre ad una ridotta sensazione di velocità. Per fortuna la **demo** rappresenta la versione definitiva solo per quanto concerne il feeling dell'auto la fisica di gioco. La resa del realismo è davvero valida, così come lo è la risposta della vettura, sempre precisa e ben tarata. Notevole anche il cambio di comportamento delle sospensioni, finalmente soggette a sbalzi, che rende i cordoli importanti nel sistema di guida e nello studio della pista. Il Re dei giochi di corse sembra aver intrapreso la strada giusta per tornare a dominare il panorama delle simulazioni automobilistiche: appuntamento dunque a dicembre, con il rilascio ufficiale!









PAYDAY 2

RECENSIONE completa

Mattia Giangrandi



Apparso sulla scena dei videogame indie, Payday: The Heist ha raccolto a sé un nutrito numero di sostenitori sia su **PC** che su **PlayStation 3**. Il gioco, catalogato nella categoria degli **shooter online** in prima persona, riuscì a riscuotere parecchi consensi grazie alle feature innovative che proponeva al pubblico. Il giocatore difatti poteva interpretare un rapinatore che, insieme ad un gruppo di altri tre giocatori, prendeva parte ad una sere di colpi più o meno vari. A due anni di distanza, dopo un sostanzioso periodo di beta, i talentuosi sviluppatori di **Overkill Software** rilasciano **PayDay 2**... Il titolo riprende il medesimo concept del primo capitolo, fornendo la possibilità di scegliere uno













tra i quattro rapinatori disponibili. La lobby della partita, oltre a fornire la possibilità di cambiare equipaggiamento per la missione, consente di organizzarsi attraverso la chat, fornendo consigli per cooperare nel miglior modo possibile: un singolo errore può costare la sconfitta a tutto il gruppo costringendovi a reinizializzare da capo la rapina, per cui è fondamentale il gioco di squadra. Le rapine si dividono in categorie più o meno semplici: si va dal classico colpo in banca dove l'obiettivo finale è ovviamente penetrare nel caveu, fino alle incursioni in musei o ville. La maggior parte delle missioni possono essere portate a termine in "stealth", ovvero cercando di non far scattare allarmi e non allertare le guardie. Ma nelle banche, a complicare le cose, troveremo telecamere di sorveglianza e ostaggi da tenere sotto controllo. Tecnicamente parlando, i modelli poligonali di armi e personaggi sono buoni ma i dettagli delle ambientazioni tendono a essere carenti. Per quanto riguarda il sonoro, troviamo ottime le musiche e un doppiaggio ben fatto. **Bug** e **IA** deficitaria a parte, **PayDay 2** è un titolo ottimo (e dal prezzo ridotto), molto divertente e che punta tutto sulla cooperazione. Una gradita sorpresa!



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: 505 GAMES

SVILUPPO: OVERKILL SOFTWARE

GENERE: AZIONE

GIOCATORI: 1 - 4

SITO UFFICIALE

Grafica	*75*
Sonoro	*80*
Giocabilità	*85*
Longevità	*90*

COMMENTA

GLOBALE **85**

SKULLGIRLS

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso



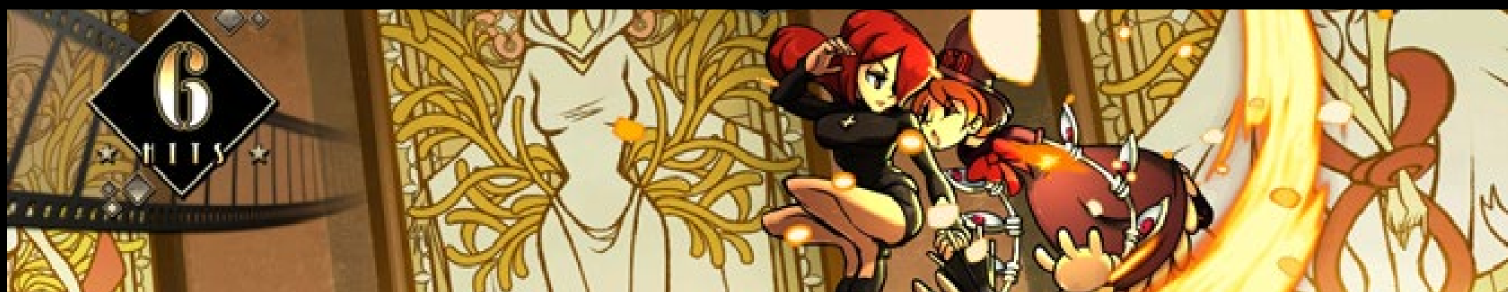
Dire che Skullgirls per PC sia unico è un eufemismo: sviluppato attraverso il crowdfunding ed un piccolo seguito di appassionati, presenta elementi decisamente non in linea con il **picchiaduro** classico. Nato da un team nipponico, comunque lo si voglia valutare resta a conti fatti un titolo sorprendente (sia in senso positivo che negativo). che vuole parlare della ricerca dell'ambito teschio che offre poteri incredibili e che ogni protagonista del gioco brama di possedere. Il pretesto alla base della trama è la ricerca di uno straordinario teschio che le ragazze del gioco, rappresentate attraverso un character design indiscutibilmente riuscito, intendono conquistare. Per la gioia di chi ama lo stile

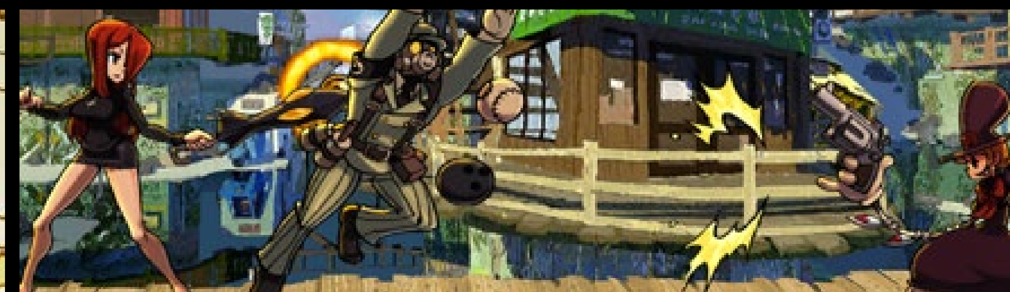












classico è presente sia una modalità **Arcade** che la sezione **Story**, dove affrontare match prestabiliti. sopra descritta. Considerando queste semplici caratteristiche, **Skullgirls** si rivela una piccola gemma, peccato che sia davvero piccola: il punto più dolente è che il **roster** di base è davvero minuto, tanto che al momento siamo sotto la decina di personaggi utilizzabili (anche se saranno aggiunte altre guerriere in futuro). Aspetto positivo è il **netcode** che risulta fluido e affidabile, incredibile da dirsi, fin dal primo giorno. L'acquisto del gioco è sensato soprattutto su **PC** per via del prezzo **budget**, ma il titolo rappresenta comunque una valida alternativa al binomio S**treet Fighter IV** - **Mortal Kombat** (in attesa che **King of Fighters XIII** esca a giorni



sullo store di **Valve**). Artisticamente è impressionante, la colonna sonora si fa notare per la sua ricercatezza mentre il **gameplay** non tradirà le aspettative dei giocatori più incalliti. Certo, le modalità spartante e l'estrema esiguità dei personaggi selezionabili peseranno sulla longevità complessiva, ciò nonostante **Skullgirls** saprà garantire la giusta soddisfazione agli appassionati... in attesa ovviamente di nuovi contenuti!

VERSIONE: PS3

PUBLISHER: KONAMI

SVILUPPO: REVERGE LABS

GENERE: PICCHIADURO

GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	87
Sonoro	85
Giocabilità	77
Longevità	68

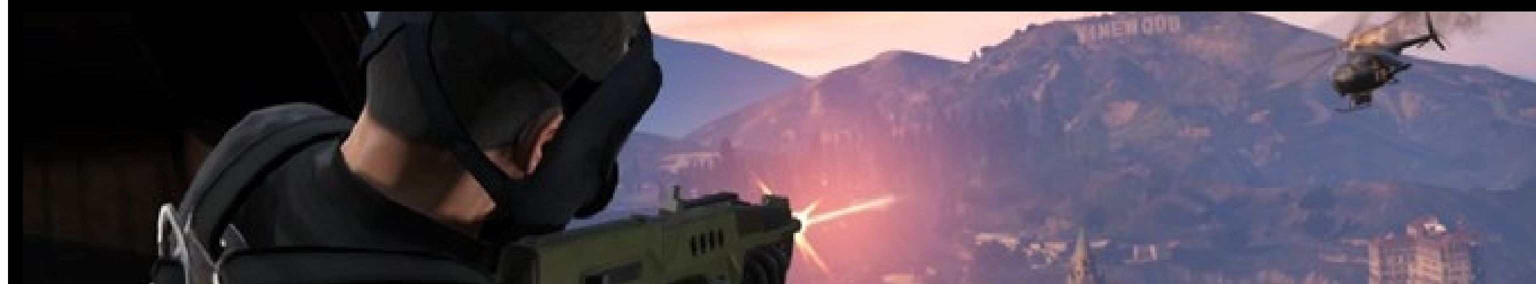
COMMENTA

GLOBALE
79

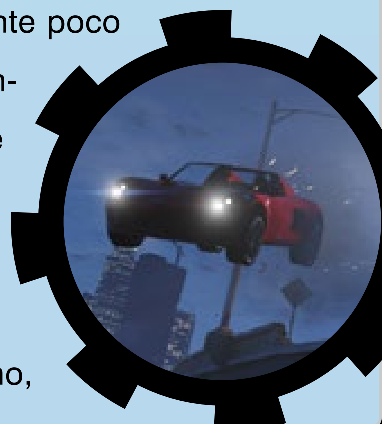
GRAND THEFT AUTO V

RECENSIONE completa

Alessio Calace



Ci sono giochi che, nel momento in cui escono rendono vuoto e obsoleto tutto ciò che li ha preceduti. Grand Theft Auto V è tutto questo, ma stavolta **Rockstar** è andata ancora più in là, dimostrando come il termine "gioco" sia veramente poco indicativo del mastodontico valore del titolo. Potremmo scrivere una recensione parlando della trama, della narrativa e dei protagonisti, aspetti che elevano il gioco ad una produzione hollywoodiana vista la caratterizzazione: ma possiamo solo limitarci a definire unico il **gameplay**, basato sui tre protagonisti intercambiabili continuamente, sia durante le missioni che durante il gioco libero. Ed è proprio su questo punto che ci soffermeremo,













GTA V offre una libertà assoluta, ma lo fa in un modo completamente differente, regalando al videogiocatore un mondo vivo, reale e ricco di una miriade di sfaccettature. Il sistema di mira e combattimento in generale,ricorda molto l'altra piccola perla di casa **Rockstar**: **Max Payne 3**. Un netto miglioramento sotto tutti i punti di vista, ma il tutto stupisce ancora di più, dato che un sistema tanto complicato e appagante viene gestito in qualsiasi momento dal motore di gioco senza rallentamenti e senza alcun caricamento. Inoltre, **GTA V** offre un poligono di tiro con diverse sfide, le quali permettono di saggiare ogni singola peculiarità tra un'arma e l'altra, ciascuna poi personalizzabile a piacimento. Altra grandissima rivoluzione la ritroviamo nel sistema di

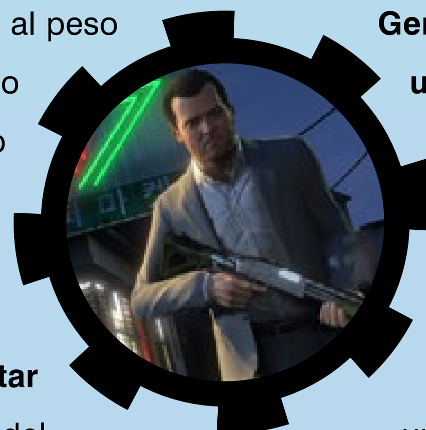


guida terrestre, marino e aereo. Ora le auto risentono anche delle diverse superfici sulle quali si muovono, delle condizioni atmosferiche, incredibili sia a livello visivo sia a livello di **Gameplay**, dato che cambia completamente il modo di giocare. Inoltre, torna per le vetture un **pay'n spray** migliorato in ogni suo aspetto, dato che ora si potrà modificare ogni dettaglio del veicolo, dal colore al telaio, dagli ammortizzatori ai pneumatici, ai fari e tanto altro ancora! Un altro grandissimo valore aggiunto della produzione **Rockstar** è dato dalle innumerevoli attività secondarie che si possono vivere nel mondo di gioco. Oltre a giocare a **Tennis**, fare paracadutismo, andare in bici, prendere la funivia e moltissime altre cose, ciò che lo diffe-





renzia in maniera netta dal resto del panorama videoludico è il fattore della casualità in un mondo vivo e mai così reale. Può capitare di assistere ad uno scippo e di poter recuperare l’oggetto derubato, scegliendo poi di riportarlo alla vittima oppure tenerselo per sé. Addirittura può accadere di essere in autostrada e assistere ad un inseguimento della polizia, o anche a rapine negli autogrill. Tutte le attività secondarie, inoltre, migliorano le statistiche del nostro personaggio in base alla durata e al peso dell’azione compiuta: purtroppo, l’unico neo si ritrova in questo aspetto, dato che non tutte le abilità si differenziano da una di livello 1 a livello 100. Il motore grafico è inspiegabile, dato che non si comprende come **Rockstar** sia riuscita a raggiungere una **grafica** del genere: **GTA V** è il primo gioco nella storia ad essere **Next Gen**, però su Console di attuale generazione. Il **pop up** è sparito, anzi è presente una linea dell’orizzonte incredibile e reale. La colonna sonora è eccelsa per varietà e qualità; fantastico anche il doppiaggio inglese, davvero ricco di sfaccettature. **Grand Theft Auto V** è paragonabile alla scoperta del fuoco: un prodotto che lascerà un segno indelebile nella storia dei videogiochi!



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: ROCKSTAR

SVILUPPO: ROCKSTAR NORTH

GENERE: AZIONE

GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	*95*
Sonoro	*94*
Giocabilità	*98*
Longevità	*98*

COMMENTA

GLOBALE **98**

DEAD OR ALIVE 5 ULTIMATE

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso





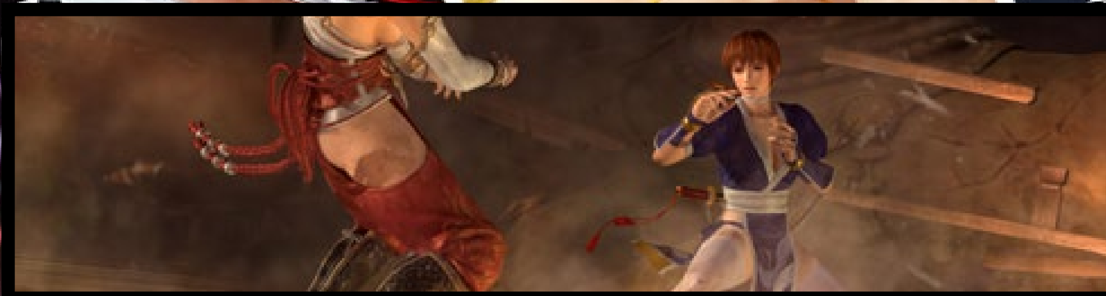
Anni fa, nel passaggio di testimone tra la generazione di console precedente e quella attuale, coglievamo nel genere dei **picchiaduro** una certa stanca. L'arrivo dell'**Online**, lo svecchiamento di alcuni brand e la creazione di altri hanno contribuito a far tornare in auge un **gameplay** che per troppo tempo era rimasto nel limbo delle sale giochi. Senza contare l'affermazione del sistema **free-to-play**, diventato oggi la normalità. **Dead or Alive 5** è stato il primo ad annunciare l'introduzione di questa possibilità, anche se poi **Tekken Revolution** è riuscito a bruciare effettivamente la concorrenza. Ma parliamo nel dettaglio di questo **DOA5 Ultimate**, che arriva in ordine crono-

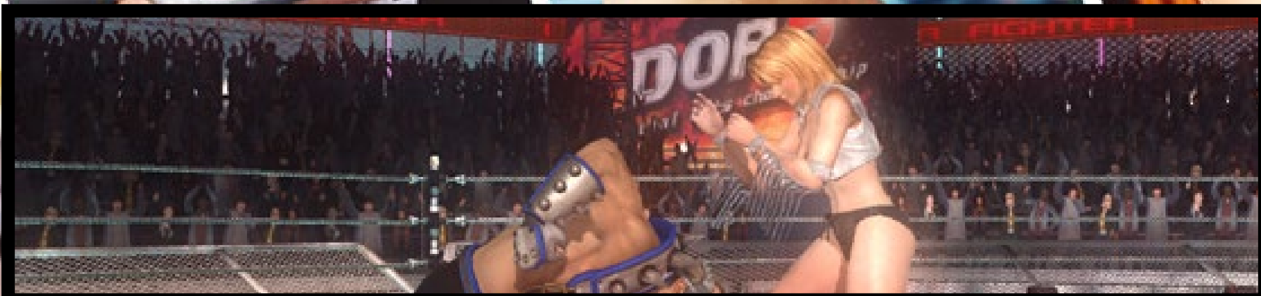










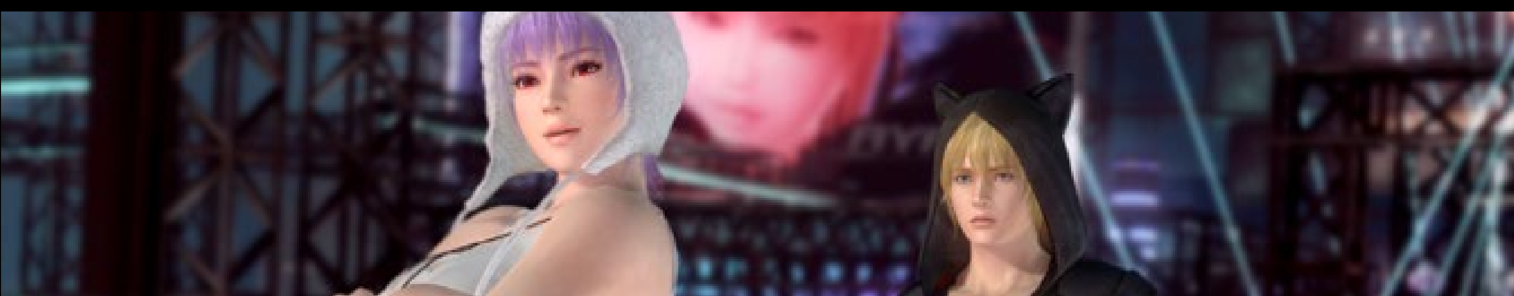






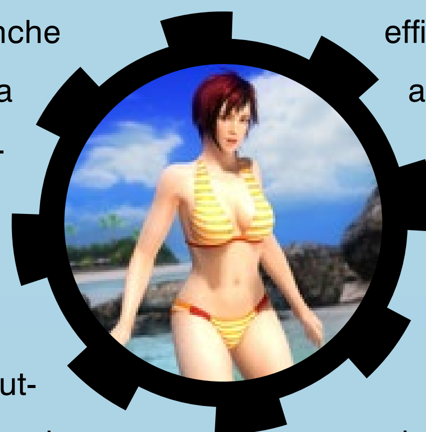








logico dopo la versione **Plus** su **Playstation Vita** e, che nell'intenzione del **Team Ninja**, dovrebbe rappresentare la versione definitiva del quinto capitolo della serie. E sì, siamo di fronte a quel gioco che tutti gli appassionati della saga si aspettavano di vedere, con un netcode accettabile... ma ancora da migliorare. Addio battaglia semplice, del tutto cancellata a favore di un focus sulle room dove trovare più giocatori insieme per tag team di quattro giocatori diversi. Una gran trovata in effetti, anche se il **matchmaking** classificato ancora adesso gode di seri problemi nell'individuare avversari, con criteri di scelta troppo stretti: ma a breve dovrebbe arrivare la patch che sistemerà tutto. Ma il gioco è un **must have**? In tutta onestà lo è solo se siete appassionati della serie oppure se siete in cerca di un titolo solido ed efficente. Chi ha sfiorato **Dead or Alive 5** per poi accantonarlo può tranquillamente stare lontano da **Ultimate** senza troppi rimorsi. Si spera che tra questa versione, **Core Fighters** e sale giochi nipponiche, il brand torni ad essere un punto di riferimento e che finalmente la lobby di gioco possa raggiungere numeri convincenti: per un **picchiaduro online** è fondamentale.



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: TECMO KOEI
SVILUPPO: TEAM NINJA
GENERE: PICCHIADURO
GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	88
Sonoro	91
Giocabilità	91
Longevità	93

COMMENTA

GLOBALE 91

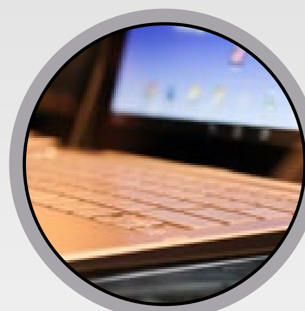


TRANSFORMER BOOK: TABLET E LAPTOP PER DUE!

Tre differenti modalità d'uso per una nuova piattaforma multi-utente

ARTICOLO completo

ASUS ha annunciato Transformer Book Trio, un dispositivo di nuova generazione che prevede due sezioni modulabili e utilizzabili da una persona sola come **laptop**, oppure da due persone come **tablet** e **PC** desktop indipendenti. Grazie alla possibilità di cambiare sistema operativo da **Android** a **Windows 8** e viceversa con la semplice pressione di un tasto, la piattaforma offre la flessibilità del 'tre in uno' per ottenere il massimo dai diversi mondi della mobilità. Adotta inoltre un processore **Intel Core** di quarta generazione, che garantisce elevate prestazioni nel multitasking. Una soluzione davvero interessante!





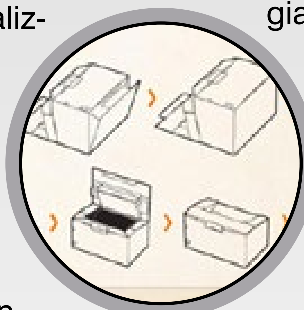


PRESENTATA ORIGAMI, LA STAMPANTE... DI CARTONE!

Samsung annuncia una periferica pieghevole e del tutto funzionante

ARTICOLO completo

Una stampante laser eco-sostenibile con uno chassis completamente realizzato da cartone riciclato: è prodotta da **Samsung** e si chiama **Origami**. Secondo i tecnici della casa coreana, il rivestimento in cartone si rivela abbastanza resistente ed è frutto di un assemblaggio che ricorda appunto le tecniche giapponesi degli origami. La stampante è stata mostrata al pubblico in occasione dell'**International Design Excellence Awards 2013**. Garantirà ovviamente un sensibile abbattimento dei costi di produzione. Speriamo arrivi presto!





GAMETAB-ONE: LA CONSOLE CHE DIVENTA... TABLET!

Una nuova piattaforma di gioco realizzata da Bigben Interactive

ARTICOLO completo

Bigben Interactive ha annunciato il lancio del suo primo tablet di gioco, GameTab-One, sotto l'etichetta **Bigben Play**. Questo nuovo prodotto ibrido è formato da un **tablet** (probabilmente **Android**) a cui può essere collegato un vero e proprio pad che circonda lo chassis: una soluzione davvero interessante, che sarà presentata ufficialmente all'**IFA** di Berlino (dal 6 all'11 Settembre 2013) e disponibile a partire da novembre.



SPECIALE
GIOCO FLASH

Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)



HULK SMASH UP - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

SOFTWARE - HITECH
SOLUTIONS FOR THE FUTURE



YX34B MINI VIDEO: IL PROIETTORE PER OGNI OCCASIONE

Economico e portatile, supporta una resa cromatica intensa anche nel gaming!

Se cercate un proiettore economico (poco meno di 90 euro) e funzionale potete considerare l'YX34B Mini Video senza riserve: riuscirete a utilizzarlo in numerose occasioni, anche per il gaming, senza preoccuparvi della portabilità. La risoluzione ridotta indirizza il prodotto ad un target generalista, ma è un ottimo compromesso!



http://www.electronic-star.it/Mini-Proiettori-LED_c505.htm







NUOVA LINEA CM STORM MECH

Cooler Master presenta un set dedicato al gaming...

Cooler Master ha presentato la sua nuova linea di prodotti: parliamo della tastiera **CM Storm Mech**, del mouse **Reaper** e delle cuffie **Pulse-R**, che saranno disponibili a partire dalla fine del mese di settembre. Il prezzo consigliato sarà rispettivamente di 158, 74 e 79 euro. A breve la recensione!

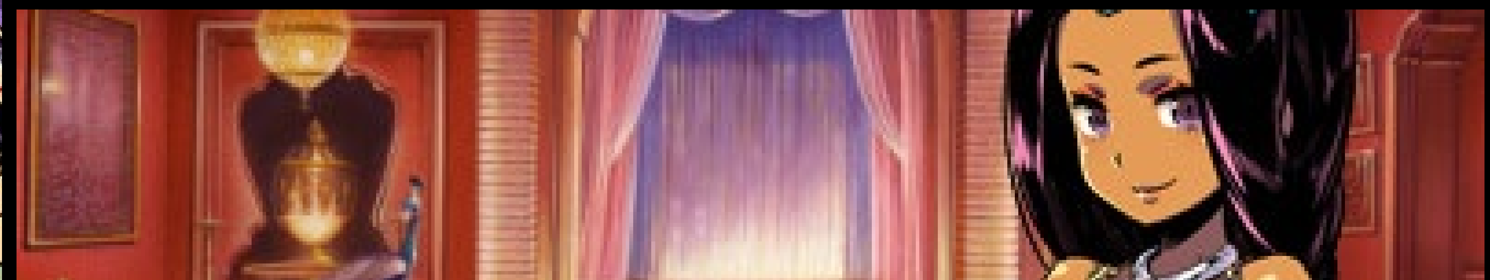
SPECIALE IN COLLABORAZIONE CON GameStorm



ETRIAN ODYSSEY IV: LEGENDS OF THE TITAN

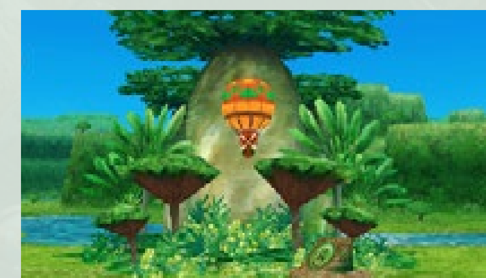
ARTICOLO completo

GameStorm.it





Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan è un gioco immenso, da esplorare da cima a fondo. Non vogliamo esagerare, ma c'è sempre qualcosa di nuovo da fare e forse non basteranno cento ore per terminare il gioco al cento per cento. Se amate gli **RPG** siamo di fronte ad un pezzo da novanta: ma bisogna sottolineare come la prima parte del gioco sia piuttosto semplice, a fronte di una seconda decisamente ardua. Non si può accontentare tutti, ma risulta un ottimo compromesso per tutti i palati.



GLOBALE 8.0

L'EVOCAZIONE


RECENSIONE completa

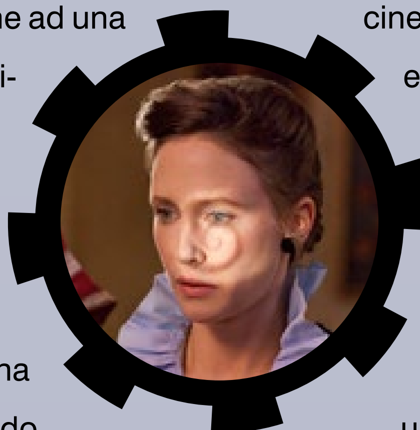
Roberto Giacomelli

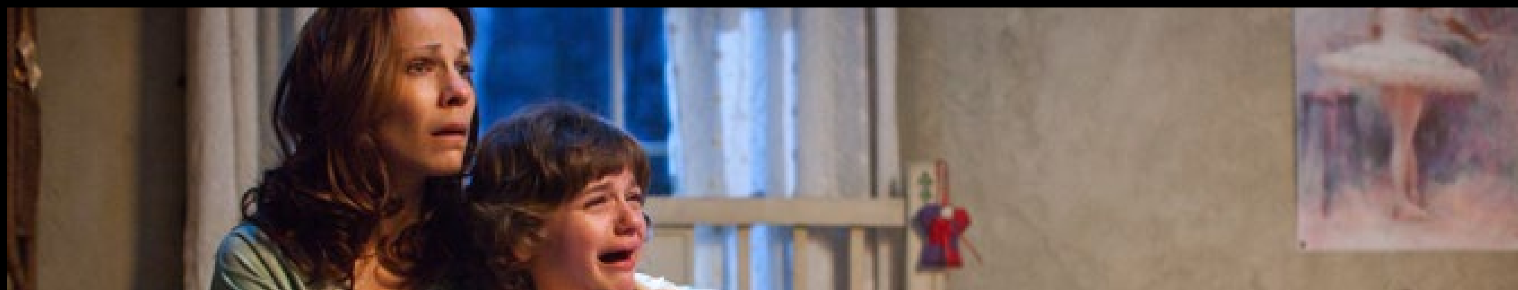







Quando una voce baritonale registrata su un mangianastri chiese ai due uomini incatenati alle estremità della stanza di fare una scelta, vivere o morire, molti di noi già sapevano che qualcosa per il cinema di genere sarebbe cambiato. Era il 2004 ed esordiva nei cinema di tutto il mondo **Saw – L'Enigmista**, primo successo alla regia di un lungometraggio dell'allora ventisettenne malesiano **James Wan**. Quel piccolo film registrò sfaceli al botteghino di ogni dove, dando origine ad una saga milionaria giunta ormai al settimo capitolo e lanciando di fatto il filone dei cosiddetti **torture porn**. Da allora **Wan** si è alternato con abilità tra produzione (tutti i **Saw** successivi) e regia, mettendo la firma su una serie di film bellissimi che in un modo o nell'altro hanno conquistato il cuore di molti cinefili. A conferma della sua passione e affinità con il mondo dell'occulto su celluloide, **Wan** torna a parlare di fantasmi e possessioni con **L'evocazione – The Conjuring**, che possiamo considerare una sorta di perfetto manuale di tale filone, una summa costruita e confezionata ad arte per spaventare lo spettatore attraverso tutti i "trucchetti" caratteristici di questo genere. Ambientato negli anni '70, L'evocazione si ispira ai fatti realmente accaduti alla famiglia **Perron** e documentati dai coniugi **Warren**, celebri esperti di occultismo che nell'arco della loro carriera si sono trovati ad indagare su famosissimi casi paranormali già portati sul grande schermo, come quelli raccontati nella saga di **Amityville Horror**







e nel film **The Haunting in Connecticut – Il Messaggero**. La storia di questo film comincia con il trasloco della famiglia **Perron** (madre, padre, cinque figlie e un cane) in una nuova grande casa in campagna. Prima la morte del cane, poi una serie di strani e inquietanti fatti spingono **Carolyn Perron** a contattate **Ed** e **Lorraine Warren**, famosi indagatori del paranormale che tengono un corso nell'università della zona. Giunti sul posto, i due percepiscono una presenza malvagia e scoprono il tragico passato legato a quel luogo, fatto di stregoneria e tributi di sangue, un passato che ovviamente non vuole abbandonare la dimora. Sono numerosi i momenti memorabili de **L'Evocazione**, dal prologo che ha per protagonista l'inquietante bambola posseduta



alla scena della presenza notturna ,che trascina la bambina per la gamba nascondendosi poi dietro la porta, fino alla bella trovata del gioco "battimani" e il movimentato finale simil-esorcistico. Ottimo lavoro di fotografia e musiche, curate dai fidi collaboratori del regista **John Leonetti** e **Joseph Bishara**, ma ottimo è anche il cast, su cui spiccano le due figure femminili interpretate da **Vera Farmiga** (**Lorraine Warren**) e **Lily Taylor** (**Carolyn Perron**). **L'Evocazione – The Conjuring** è dunque un film di gran qualità, la conferma del talento di un regista che sa trasmettere inquietudine e intrattenimento per una pellicola che spaventa sul serio, pur adoperando (o forse proprio grazie a questo) tutti ma proprio tutti i cliché del genere a cui appartiene.



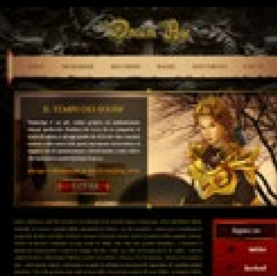
DREAMAGE

ARTICOLO completo
GDR Online

Parliamo di un nuovo play by chat dallo stampo dichiaratamente Fantasy. Siamo nell'anno 308, **Drema** è la capitale di un grande regno, **DreamAge**, retto dall'**Hiriel Eithel**. Neanche un anno è passato dalla catastrofe di **Fenixo**, un Dio straniero che causò una grande battaglia. Tutti morirono tranne cinque fortunati, ai quali fu affidata la missione di ripopolare la città. Ma nuove vicissitudini erano pronte a scolvogere quelle lande: per questo motivo il sommo **Leithir** decise di scendere nell'**Ade** ed affidare un compito **Hiriel Eithel**: salvare il suo popolo e riportare equilibrio nel regno.
Se questa trama vi ha appassionato, allora iscrivetevi pure gratuitamente... e iniziate a giocare!









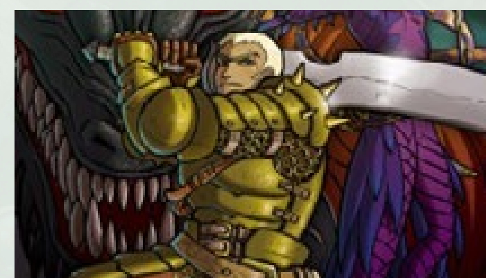


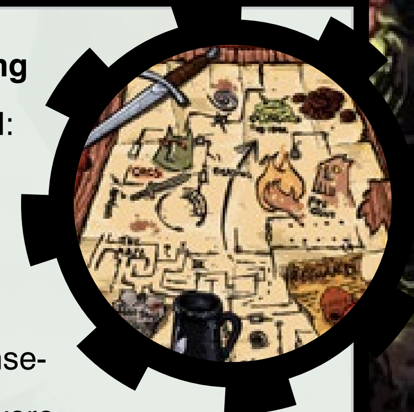
DUNGEON WORLD IN ITALIANO!

RECENSIONE completa
Settima Torre



E' stata lanciata il primo settembre la campagna di crowdfunding per il finanziamento dell'edizione italiana di **Dungeon World**: l'iniziativa ha riscosso un grande successo, tanto che il budget è stato raggiunto in un solo giorno. Un progetto amnizioso, che prevede la pubblicazione del manuale in occasione di **Lucca Games 2013**. Inoltre la consegna in fiera darà la possibilità di ricevere un buono acquisto come rimborso per le spese di spedizione richieste dalla piattaforma **Ulule**. Fantastico!





DONKEY KONG 64

RECENSIONE completa

Cesare Arietti



Voi pensate di conoscere bene i videogiochi. Credete di avere visto più o meno tutto e che ogni titolo rilasciato sia in fondo prevedibile. E' normale: perché non avete mai avviato **Donkey Kong 64**. E se lo conoscete, in questo momento starete scuotendo la testa o reggendovi la fronte con una mano. Eh sì, il capolavoro di **Rare** (1998) è stato una delle più grandi follie che la storia di **videogame** abbia mai visto: un'allucinazione ad occhi aperti dall'inizio alla fine, che comincia con l'arrivo di **King K. Rool**, deciso ad annientare l'isola dei **Kong** con l'aiuto di una nuova arma. Per fermarlo entrano in scena **DK** e i suoi amici, in quello che sarebbe dovuto essere un normale **platform**. E che si rivela un anormale incrocio tra un **action game**, un gioco di ruolo e un **puzzle** di quelli assurdi. In fondo dovrete soltanto viaggiare attraverso i vari livelli e raccogliere banane colorate. Il resto è un delirio infinito di *cose mai viste*: fabbriche di giocattoli in cui risolvere immensi *giochi dei 15*, **racing game** nelle miniere con i carrelli, prove al bersaglio di ogni tipo, sezioni di volo a base di noccioline, retrogame spettacolari che vanno dal primo **Donkey Kong** a **Jetpack** per **ZX Spectrum**, enigmi da risolvere, boss di fine livello completamente folli (il nemico a molla avrà fatto venire gli incubi a parecchie persone)... e veramente troppo altro. Con una colonna sonora incredibile che nella versione estesa supera i cento brani (100!), **DK 64** non può essere catalogato tra i videogiochi: è un pianeta a parte, senza alcun termine di paragone.





iPHONE 5C e 5S

ARTICOLO completo
Macfordummies.it





Da quanto mostrato al Keynote del 10 settembre, **iPhone 5c** si rivela è un **iPhone 5** colorato, con qualche cosa in meno e qualcosa in più: il prezzo per il modello free non è ancora stato annunciato, ma è facile immaginare che in Italia supererà i 600 euro, troppo per quello che offre. **iPhone 5S** è invece un upgrade del **5**, con un processore più veloce, il primo ad essere a **64 bit**, sensore per le impronte digitali e fotocamera per filmare a **120 fps**: caratteristiche che potrebbero pesare sulla durata della batteria.

